Il gioco del calcio draconiano è tra i più amati e seguiti del regno.
Ogni città ha i suoi quartieri, ciascuno rappresentato da una chiesa o un campanile, con una propria livrea, che dà il nome alla relativa squadra, come ad esempio i famosi Neri del quartiere di Santa Fiammata a Fioraccia. Lo scopo del gioco è quello di portare o lanciare la palla oltre il parapetto che segna la fine del campo avversario segnando così una *caccia*. Nella pratica, però, i giocatori si disinteressano completamente della palla per occuparsi esclusivamente di prendersi a manate o più tipicamente, a pedate, donde il nome di *calcianti* per designare i giocatori.
Del resto, una volta messa completamente fuori gioco la squadra opponente, le cacce potranno essere segnate a volontà!
Il calciante non è un mestiere come un altro e i più bravi diventano delle vere e proprie celebrità, spesso ammirati anche per il loro fisico atletico, talvolta idolatrati al punto da essere proclamati santi in vita (santi subito), come il talentuoso oriundo frangese San Germain o la superlativa dotata Donna Mara, detta Piede di Oro, capitana della celestissima e venerata alla stregua di una dea vivente ad Apollonia.

Seppure sia comune, anche tra i ragazzetti, giocare al calcio draconiano in campi e piazzette, un giocatore viene riconosciuto come calciante, solo nel momento in cui viene accolto da una chiesa o monastero regolarmente iscritto alla lega e riceve uno specifico addestramento. Per quanto una sincera fede nel Credo e la vocazione alla vita monastica siano spesso apprezzate, in definitiva l'intera questione religiosa è fattualmente accessoria e ben più di un abate farebbe entrare nel proprio monastero anche un malabranche nostalgico della fossa, se talentuoso giocatore, anche perché le squadre che vincono le leghe ottengono grandissimi premi in denaro!

Le squadre di calcio Draconiano si sfidano all'interno di tornei ordinati in base alla forza delle squadre stesse; la lega massima è il circuito delle Abbazie, a cui segue quello delle Basiliche e infine quello delle Cappelle. Arrivare primi porta con sé fama e petecchioni ma ancora più importante che arrivare primi è che la squadra rivale arrivi ultima.

++++++

CALCIANTE - NUOVA TRADIZIONE MONASTICA
La carriera di un calciante è piena di imprevisti e in generale non è mai troppo lunga. Un infortunio, uno scandalo, un torto fatto a un duca-conte o anche il semplice avanzare dell'età prima o poi costringono i calcianti ad abbandonare il campo per intraprendere una vita diversa.
Alcuni finiscono a vendere panini allo stadio, altri riescono a campare di rendita o a far leva sul favore che ancora raccolgono nei confronti del pubblico, ma la maggior parte sfrutterà i propri talenti marziali cercando una cricca di canaglie a cui aggregarsi.

Spesso però capita il contrario, cioè che a un pendaglio da forca particolarmente promettente venga offerta la possibilità di redimersi davanti al tombolone e di scampare il carcere o l'impiccagione venendo riscattato dalla squadra di un abate facoltoso per poi magari essere venduto a un'altra squadra, in un vero e proprio mercato; non è quindi infrequente che le squadre siano rappresentate da bricconi, malviventi e avanzi di galera già in partenza.

Placcaggio

A partire dal 3° livello, quando il monaco effettua con successo un’azione di Afferrare, l’avversario ottiene in aggiunta anche la condizione di Prono.

Idolo delle folle

A partire dal 3° livello, un monaco può utilizzare la caratteristica di Forza al posto di quella di Carisma per le prove di Persuasione.

Caccia

A partire dal 3° livello, il monaco ha competenza con tutte le armi da lancio e ne raddoppia la gittata, sia lunga che corta.

Ki fu

L’esperienza sul campo ha insegnato al monaco a colpire senza farsi vedere dal Giudice Arbitro. A partire dal 4° livello, quando il monaco utilizza da nascosto Raffica di Colpi e colpisce una creatura, può imporre a quel bersaglio le condizioni di accecato e assordato fino alla fine del tuo prossimo turno.

Oi oi oi! I più forti siamo noi!

A partire dal 5° livello, il monaco può utilizzare un’azione e due punti ki per incitare i suoi alleati come fossero la sua squadra. Quando lo fa, sceglie fino a sei creature amiche (può includere se stesso) entro 9 metri e che siano in grado di vederlo, di udirlo e di capirlo. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza del monaco, diventa immune alla condizione Spaventato per 1 minuto e dispone di vantaggio per tutti i tiri salvezza su Saggezza.

Posizioni del calcio draconiano

A partire dal 6° livello, il monaco riesce a tradurre in combattimento i diversi ruoli che un calciante può rivestire sul campo da gioco, assumendo particolari posizioni. Il monaco può spendere 1 punto ki e utilizzare una azione bonus per assumere una delle seguenti posizioni:

- posizione del datore: il monaco raddoppia il bonus di Forza o Destrezza al tiro per colpire ma perde il bonus di Destrezza alla CA. L’effetto dura 1 minuto ma può essere interrotto con una azione bonus. L’effetto termina anche se il movimento del monaco si riduce a 0.

- posizione dello sconciatore: una singola creatura entro 1.5 metri dal monaco deve effettuare un Tiro Salvezza su Destrezza. Se lo fallisce subisce una penalità al tiro per colpire qualsiasi creatura pari al bonus di Destrezza del monaco. L’effetto dura 1 minuto o fino a quando il monaco non si allontana di più di 1.5 m dalla creatura. L’effetto termina anche se il movimento del monaco si riduce a 0.

- posizione del corridore: il monaco raddoppia il bonus di Destrezza alla CA ma perde il bonus di Destrezza o Forza al tiro per colpire. L’effetto dura 1 minuto ma può essere interrotto con una azione bonus. L’effetto termina anche se il movimento del monaco si riduce a 0.

Nota: le abilità "idolo delle folle", "caccia" e "Oi oi oi! I più forti siamo noi!" potrebbero essere considerate opzionali.